# Draf Jurnal

# **Pendahuluan**

# Indonesia merupakan negara dengan jumlah angkatan kerja yang besar dan terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada Februari 2023 tercatat lebih dari 140 juta penduduk berada dalam usia kerja, yang sebagian besarnya aktif mencari peluang pekerjaan baik di sektor formal maupun informal. Namun, dalam realitasnya, proses pencarian kerja di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, mulai dari ketimpangan informasi lowongan, keterbatasan akses ke perusahaan, hingga kurangnya platform yang menyediakan layanan pencarian kerja yang ramah pengguna, khususnya bagi pencari kerja pemula atau fresh graduate.

# Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap sistem digital yang mampu menjembatani pencari kerja dengan penyedia lowongan secara lebih efektif dan efisien. Salah satu solusi yang dikembangkan dalam konteks ini adalah Gokerja, sebuah aplikasi mobile yang dirancang untuk mempermudah proses pencarian dan pelamaran kerja. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai fitur penting seperti pencarian lowongan berdasarkan kategori, pengiriman lamaran secara langsung, pengelolaan profil pelamar, hingga pelacakan riwayat lamaran. Dengan tampilan yang sederhana dan alur navigasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna awam, Gokerja diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas terhadap informasi kerja di berbagai lapisan masyarakat.

# Namun, dalam pengembangan sebuah aplikasi digital, kemudahan akses saja tidak cukup. Diperlukan juga perhatian terhadap aspek usability atau kegunaan, yang menjadi fondasi utama dalam menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman, efektif, dan bebas frustrasi. Prinsip usability mencakup lima komponen utama, yaitu efektivitas, efisiensi, memorabilitas, tingkat kesalahan (error rate), dan kepuasan pengguna. Penerapan prinsip-prinsip ini penting agar aplikasi tidak hanya bisa digunakan, tetapi juga benar-benar mendukung kebutuhan dan kenyamanan penggunanya.

# Untuk itu, dilakukan sebuah evaluasi terhadap prototipe awal aplikasi Gokerja dengan menggunakan pendekatan heuristic evaluation berdasarkan sepuluh prinsip desain dari Jakob Nielsen. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana antarmuka dan alur interaksi dalam aplikasi sudah sesuai dengan harapan pengguna, serta menemukan potensi masalah yang mungkin mengganggu pengalaman mereka. Proses evaluasi dilakukan melalui metode wawancara dengan pengguna potensial, analisis interaksi pada wireframe, dan penjabaran usability goals sebagai acuan pengembangan ke depan.

# Melalui penelitian ini, penulis ingin menggali lebih dalam bagaimana penerapan prinsip UI/UX dalam aplikasi Gokerja dapat mendukung proses pencarian kerja yang lebih inklusif dan efisien. Fokus utama dalam kajian ini terletak pada bagaimana desain antarmuka, struktur navigasi, dan feedback sistem mampu meningkatkan kualitas interaksi pengguna, serta menjadi jembatan bagi pencari kerja untuk lebih mudah terhubung dengan peluang kerja yang relevan. Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan aplikasi digital yang berbasis kebutuhan nyata masyarakat pencari kerja di Indonesia.

# **Metodologi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna terhadap fitur-fitur dalam aplikasi GoKerja. Metode utama yang digunakan mencakup kuesioner, wawancara mendalam, dan evaluasi heuristik berdasarkan prinsip usability dari Jakob Nielsen. Pendekatan ini dipilih guna menggali secara menyeluruh persepsi pengguna terhadap desain, fungsionalitas, dan hambatan dalam penggunaan aplikasi, serta untuk merumuskan rekomendasi perbaikan antarmuka berbasis temuan lapangan.

Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama:

**Kuesioner**

Sebanyak 15 responden dari kalangan mahasiswa dan pencari kerja muda mengisi kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan fitur pencarian pekerjaan, navigasi, tampilan aplikasi, serta efektivitas filter berdasarkan lokasi, jurusan, dan keterampilan.

**Wawancara Mendalam Berdasarkan Prototipe**

Satu responden dipilih untuk wawancara mendalam setelah melihat interaksi prototipe wireframe aplikasi GoKerja. Responden memberikan tanggapan terkait fitur-fitur aplikasi dan pengalaman visual mereka berdasarkan prinsip 10 heuristik usability Nielsen. Evaluasi ini dilakukan untuk menggali kesesuaian desain, navigasi, dan fungsionalitas aplikasi.

**Wawancara Langsung Tanpa Prototipe**

Dua responden lainnya diwawancarai secara langsung mengenai pengalaman mereka dalam mencari pekerjaan dan menggunakan aplikasi pencarian kerja atau platform serupa. Mereka tidak diberikan prototipe aplikasi GoKerja, namun wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pandangan mereka mengenai tantangan yang dihadapi dalam mencari pekerjaan, serta fitur apa yang mereka harapkan ada dalam aplikasi pencarian kerja. Hasil wawancara ini memberikan wawasan tambahan mengenai kebutuhan dan harapan pengguna yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain aplikasi.

Pemilihan Responden

Responden dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan target pengguna aplikasi GoKerja, yaitu pencari kerja dari kalangan mahasiswa dan individu dengan pengalaman kerja. Kriteria pemilihan meliputi:

15 responden pengisi kuesioner dipilih dari mahasiswa dan fresh graduate yang sedang mencari kerja.

1 responden untuk heuristic evaluation dipilih dari kalangan pengguna digital yang terbiasa menggunakan aplikasi pencarian kerja, agar dapat memberikan masukan terkait desain antarmuka prototipe.

2 responden wawancara langsung dipilih berdasarkan latar belakang sebagai pencari kerja, namun tidak diperlihatkan prototipe, agar memberikan perspektif alami terhadap fitur ideal dalam aplikasi kerja.

Teknik Analisis Data

**Analisis Deskriptif Kualitatif untuk Kuesioner**

Data kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi pola persepsi umum mengenai kemudahan penggunaan, efektivitas fitur, dan tampilan antarmuka aplikasi GoKerja, serta apakah aplikasi sudah sesuai dengan harapan responden terkait pencarian pekerjaan.

**Heuristic Evaluation Berdasarkan Observasi Prototipe**

Data dari wawancara dengan responden yang melihat prototipe aplikasi dianalisis menggunakan pendekatan heuristic evaluation berdasarkan prinsip 10 heuristik Nielsen. Evaluasi difokuskan pada aspek navigasi, kejelasan tampilan, dan efektivitas fitur yang dilihat oleh responden.

**Analisis Tematik untuk Wawancara Langsung**

Wawancara langsung dengan dua responden dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul, seperti:

* Pengalaman dan tantangan dalam mencari pekerjaan.
* Fitur yang dianggap penting dalam aplikasi pencarian kerja.
* Hambatan yang dihadapi dalam menggunakan aplikasi serupa.

# **Temuan Awal**

Hasil pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara langsung, dan observasi terhadap video prototipe aplikasi *GoKerja* menunjukkan beberapa temuan penting terkait aspek usability serta persepsi pengguna terhadap fitur dan antarmuka aplikasi.

**Hasil Kuesioner (15 responden)**

* Efektivitas: 73% responden (11 dari 15) setuju bahwa fitur filter seperti lokasi, minat, dan gaji akan mempermudah pencarian kerja. Namun, ada masukan mengenai istilah yang digunakan agar lebih mudah dipahami, terutama oleh pengguna pemula.
* Efisiensi: Sebagian besar responden (10 dari 15 atau 67%) menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa alur dan fitur dalam GoKerja memungkinkan proses pencarian kerja berlangsung lebih lancar. Fitur simpan lowongan, notifikasi, dan pelacakan lamaran dianggap meningkatkan efisiensi.
* Kepuasan: Sekitar 80% responden (12 dari 15) menyatakan tertarik atau sangat tertarik menggunakan GoKerja karena tampilannya yang sederhana, fungsional, dan mudah dipahami.
* Memorabilitas: 67% responden (10 dari 15) merasa fitur-fitur GoKerja mudah diingat dan digunakan, terutama karena desain antarmuka yang dianggap simpel dan tidak membingungkan.
* Error: Beberapa responden menyoroti masalah yang sering mereka alami pada aplikasi pencari kerja lain seperti sistem yang tidak merespons, tidak ada konfirmasi saat gagal login atau melamar. Mereka mengharapkan GoKerja menyediakan feedback atau notifikasi yang jelas saat terjadi kesalahan atau proses selesai.

**Temuan dari Wawancara Langsung (2 responden)**

Wawancara langsung menunjukkan kebutuhan pengguna terhadap:

* Fitur yang fleksibel dan interaktif: seperti penyimpanan lowongan favorit atau filter yang dapat disesuaikan lebih lanjut.
* Feedback sistem yang jelas: Pengguna ingin sistem memberi konfirmasi saat mereka berhasil atau gagal melakukan suatu tindakan.
* Konten yang relevan: Responden menekankan pentingnya lowongan yang sesuai dengan latar belakang pendidikan atau keterampilan.

### **Temuan dari Evaluasi Heuristik (1 responden)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Heuristik** | **Temuan** |
| Visibility of System Status | Pada halaman login dan register tidak ada notifikasi keberhasilan atau kegagalan. |
| Match Between System and the Real World | Ikon-ikon seperti koper untuk kerja dan pesan untuk notifikasi sudah sesuai dengan konsep dunia nyata. |
| User Control and Freedom | Sudah ada navigasi seperti tombol back dan ikon “X” di filter. |
| Consistency and Standards | Tombol back atau “X” konsisten diletakkan di kiri atas. |
| Error Prevention | Fitur pencegahan kesalahan masih minim, hanya terlihat saat logout. |
| Recognition Rather Than Recall | Navigasi sudah intuitif, posisi menu di bawah memudahkan pengguna. |
| Flexibility and Efficiency | Navigasi melalui menu bawah sudah cukup efisien. |
| Aesthetic and Minimalist Design | Desain dianggap simple dan tidak membingungkan. |
| Help Users Recognize and Recover from Errors | Tidak ada pesan error yang membantu user mengetahui kesalahan yang terjadi. |
| Help and Documentation | Belum tersedia fitur bantuan atau FAQ. |

# **Rencana Kontribusi Publikasi**

Publikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain antarmuka aplikasi pencari kerja berbasis prinsip-prinsip heuristik. Melalui pendekatan kualitatif yang didukung data kuantitatif dari kuesioner, penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana pengalaman pengguna dapat ditingkatkan melalui evaluasi usability yang sistematis. Penelitian ini mengangkat berbagai tantangan yang sering dihadapi pengguna aplikasi pencari kerja, seperti kurangnya feedback sistem, ketidakjelasan notifikasi kesalahan, serta penggunaan istilah yang tidak selalu mudah dipahami oleh pengguna pemula.

Selain itu, penerapan evaluasi heuristik dari Nielsen dalam konteks aplikasi GoKerja memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana prinsip-prinsip tersebut dapat digunakan untuk menilai dan menyempurnakan prototipe aplikasi yang dirancang. Hasil wawancara dan kuesioner menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi desain yang lebih ramah pengguna, responsif, dan konsisten, sehingga mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Secara umum, publikasi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi sejenis yang mengedepankan pendekatan desain berbasis kebutuhan pengguna. Kontribusi ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur terkait studi User Experience (UX) dan Human-Computer Interaction (HCI) di Indonesia, khususnya pada aplikasi yang berorientasi pada peningkatan akses informasi dan peluang kerja bagi masyarakat umum.